Cette petite aide de jeu vise à améliorer la simulation de certains principes du jeu Bloodlust et à supprimer la confusion qui règne dans les règles entre Prestige et Réputation.

De plus les tableaux figurants dans le livre de base sont un peu modifiés et les règles développées dans le n° 11 de la revue Plasma sont intégrées, elles permettent de gagner de l'expérience en fonction des désirs négatifs.
Remarquons que cette petite aide de jeu (1 page A4) publiée en 1993, souligne aussi de façon anodine les incohérences concernant la Réputation avec l'ajout d'un petit tableau en fin de page.

Le Gain de points d'Expérience
Les dieux incarnés dans les armes sont venus parmi les humains pour ressentir des émotions et goûter aux différents aspects de la vie des hommes (du moins telle est la croyance populaire). Ils ne peuvent donc ressentir d'émotions que par le biais de leur porteur et leur relation symbiotique avec le porteur (parfois tenant plus du parasitisme que de la symbiose) a pour but unique de leur faire ressentir de nouvelles émotions. En échange, le dieu permet au porteur de profiter de pouvoirs fantastiques qui font de lui un être à part… un porteur d'arme-dieu. Comme les êtres vivants sont tous différents, les sentiments et les émotions apportées par de nouvelles expériences sont différentes pour chaque porteur et à jamais renouvelables… L'être dieu à l'intérieur de l'arme a vécu cette expérience de nombreuses fois (les armes-dieux ont parfois plus de 1000 ans), mais l'émotion étant à chaque fois différente, le plaisir est à chaque fois au rendez-vous.

Ainsi, à chaque nouvelle expérience d'une importance notable, le porteur ressent des émotions intenses qui sont transmises à l'entité divine dans l'arme. Pour imaginer cette arrivée brutale d'émotions, on peut faire le parallèle avec l'arrivée d'une sorte d'énergie brute qui déclenche chez le dieu un orgasme violent. Et si la nature des émotions ressenties par le porteur correspond à la nature profonde de l'entité (matérialisée par les désirs de l'arme-dieu), l'énergie est assimilée, le dieu améliorant sa connaissance de l'émotion en question (ce qui est matérialisé par les points d'expérience).

Désir	-3	-2	-1	+0	+1	+2	+3
Prestige	/	/	*0.5	*1	*2	*2	/
Richesse	/	*0.5	*0.5	*0.5	*1	*2	/
Sexe	*0	*0.5	*0.5	*0.5	*1	*2	/
Violence	/	/	*0.5	*0.5	*1	*2	/
Réputation	/	/	/	*1	*2	*2	*2

Coefficient d'expérience correspondant aux désirs de l'arme

Pour connaître le nombre de points d'expérience gagnés par l'arme quand le porteur vit une nouvelle expérience importante, il faut connaître le nombre de points attribués par le MJ pour cette action et le multiplier par le coefficient de désir correspondant de l'arme. Par exemple, un porteur faisant la première fois l'amour avec son arme à côté de lui peut gagner de 1 à 3 points d'expérience, dans notre cas le MJ décide qu'il en gagne 3, l'arme-dieu possède un désir de Sexe de +2 (le multiplicateur correspondant est de *2), l'arme gagne donc 3 *2 soit 6 points d'expérience. Si le porteur recommence cette action dans les même conditions, l'arme ne gagnera plus de points d'expérience car, pour le porteur, il ne s'agit plus d'une émotion nouvelle. L'arme-dieu poussera donc son porteur à innover afin de découvrir de nouvelles sensations…

Règle additionnelle : la mort d'un porteur
Les différents livres de Bloodlust parlent souvent du violent choc psychologique que l'arme peut ressentir quand elle perd son porteur de façon accidentelle. Mais rien ne vient matérialiser ce phénomène, à part le fait que l'arme perde l'usage de ses pouvoirs durant 1 heure.
Donc, nous considérerons que la mort accidentelle du porteur quand elle n'est pas désirée par l'arme cause un choc d'une extrême violence qui traumatise partiellement l'entité abritée. Ce choc faisant perdre un nombre de points d'expérience égal à la moitié du (Prestige + Réputation) du porteur qui vient de décéder.

Cette règle a de très nombreux avantages et elle oblige les joueurs à modifier leur comportement : par exemple : les actions suicides seront plus rares, les joueurs tenteront de prendre soin des porteurs de haut prestige…

Bien sûr si la mort du porteur est voulue par l'arme-dieu, le choc psychologique est atténué car l'entité dans l'arme ayant prévu le décès, peut ériger des barrières psychologiques qui bloquent l'onde de choc consécutive à la mort du porteur. De même, si le décès est fonction d'une malédiction de l'arme, comme un vieillissement accéléré (voir Moonglow dans Les joyaux de Pôle) ou malchance (voit Tornblüd dans Flocons de sang). Dans ce cas, on peut considérer qu'il n'y a pas de perte de points d'expérience, mais ces cas doivent être relativement rares.

Modification des règles : Prestige, Réputation et Reconnaissance
Dans les règles de base de Bloodlust, le prestige est une valeur simple alors que la Réputation correspond à la réputation du couple Porteur / Arme-dieu et s'exprime en pourcentage. Or, l'arme-dieu possède un désir de Réputation (généralement élevé) et les gains de pourcentage en Réputation sont rapportés au désir de Prestige de l'arme, ce qui est totalement incohérent (voir Chapitre Création d'un dieu incarné, Section G/ Expérience, Paragraphe 1/ Expérience gagnée grâce à la réputation).

Pour faire cesser cette confusion dans les règles et dans l'esprit des joueurs, il faut considérer une valeur de Réputation que s'exprime comme le Prestige (et non pas en pourcentage) et une autre valeur s'appelant Reconnaissance (nouvelle caractéristique secondaire) équivalente à l'ancien pourcentage de Réputation. Le pourcentage de Reconnaissance se calcule non pas à partir du Prestige du porteur mais à partir de la nouvelle caractéristique de Réputation. Cela fait donc une caractéristique en plus mais permet de mieux différencier les deux notions (Prestige et Réputation).

Le Prestige représente le respect qu'il provoque chez les autres et la façon dont il est reconnu par les autres personnes soit en fonction de sa position politique, de ses capacités intellectuelles ou de ses particularités physiques.
- La Réputation sera plutôt liée aux capacités de combat du personnage et matérialise donc la crainte qu'inspire le porteur.
- Le Reconnaissance représente le pourcentage d'être reconnu et généralement d'être craint par ses adversaires (voir règles sur les effets de la Réputation qui correspondent maintenant aux effets de la Reconnaissance du couple Arme - Porteur, Chapitre II/ Système de jeu, section C/ Annexes, paragraphe 7/).

<u>La valeur de Réputation</u>
Elle se calcule uniquement en fonction de ses prouesses guerrières et de son passé de combattant. Les chefs de tribu barbare auront donc un fort indice de Réputation et un indice de Prestige relativement faible ; en tout cas moins élevé que certains politiciens Dérigions. Ces derniers auront par contre un indice de Réputation faible et ils ne seront pas défiés par des porteurs voulant prouver leur valeur de guerrier. Par exemple, Jules César aurait possédé un Prestige de 500 (dirigeant d'un immense empire), sa puissance de guerrier étant faible, sa Réputation ne serait que de 50. A l'opposé, Spartacus, le gladiateur renégat leader d'une révolte d'esclave, aurait possédé un Prestige de 100 et une Réputation de 250. Ceci implique donc qu'avant d'utiliser cette règle, le MJ consulte les tableaux récapitulatifs se trouvant à la fin de cette aide de jeu et qu'il estime pour chaque adversaire des Personnages joueurs la nouvelle valeur en Prestige et en Réputation de l'adversaire :

Exemples pour le Scénario du livre de base :
Guerriers Vorozions bataille de Mérunes : Prestige : 0, Réputation : 2
Guerriers Dérigions bataille de Mérunes : Prestige : 1, Réputation : 5
Aenestor Eccilius : Prestige : 10, Réputation : 25
Ocris, porteur de Mouleh : Prestige : 5, Réputation : 15, Reconnaissance : 5%
Dame Myra, Prestige : 5, Réputation : 0
Monstre des Deyvilles : Prestige à Gagner : 5, Réputation : 15
Meryus, vétéran Vorozion : Prestige : 2, Réputation : 5
Vin-hur porteur Thunk : Prestige : 5, Réputation : 10
Ahlamein, membre du conseil des Vorh : Prestige : 80, Réputation : 20
Reus Minéletis, dirigeant de la citadelle du nord : Prestige : 40, Réputation : 40
Herasmus, porteur d'Anathos, membre du conseil des Vorh : Prestige : 60, Réputation : 60
Garde du corps d'Herasmus : Prestige : 10, Réputation : 15

<u>Le pourcentage de Reconnaissance</u>
La valeur de la caractéristique secondaire de Reconnaissance (qui correspond aux chances d'être reconnu) est calculée à partir de la Réputation du porteur et du Prestige de l'arme-dieu.

Réputation Du Porteur	Prestige de l'arme										
	Mineure	1 - 10	11 - 15	16 - 20	21 - 25	26 - 30	31 - 40	41 - 50	51 - 60	71 - 80	81 et +
0 - 10	5%	5%	5%	10%	10%	15%	15%	20%	20%	25%	30%

11 - 20	10%	5%	10%	10%	15%	20%	20%	25%	25%	30%	35%
21 - 30	15%	10%	10%	15%	20%	20%	25%	30%	35%	40%	40%
31 - 40	20%	10%	15%	20%	25%	25%	30%	35%	40%	45%	50%
41 - 50	25%	15%	20%	20%	30%	30%	35%	40%	45%	50%	60%
51 - 60	30%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%	60%	70%
61 - 70	35%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%	60%	70%	80%
71 et plus	40%	25%	30%	35%	40%	45%	50%	60%	70%	80%	90%

Expérience gagnée grâce au Prestige
Désir de Prestige positif :
Le porteur gagne des points de prestige selon les actions qu'il entreprend, en particulier quand il tue un personnage au prestige plus élevé que lui, en combat singulier : il gagne le ¼ de la différence entre les deux prestiges. Voir livre de règles Section Prestige mais aussi la modification des règles dans le livret Flocons de Sang page 59 paragraphe Gain de Prestige. Chaque fois que le porteur gagne 1 point de prestige, l'arme gagne 1 multiplié par modificateur de Prestige de l'arme point(s) d'expérience.

Désir de Prestige négatif :
Chaque fois que le porteur évite de gagner des points de prestige, l'arme gagne des points d'expérience (multiplié par 0.5).
A chaque fois que le porteur perd du Prestige, l'arme gagne autant de points d'expérience (en fait, elle en gagne nb*2 mais multiplié par 0.5, ce qui revient au même nombre).
Une arme ayant un désir de Prestige négatif ne peut avoir plus d'1/2 de pouvoirs exotiques et plus d'1/3 de pouvoirs secondaires.

Expérience gagnée grâce à la Richesse
Désir de Richesse positif :
Chaque fois que le porteur gagne l'équivalent de 1000 unités de monnaie (en une des 4 monnaies du continent ou en pierres précieuses), l'arme gagne (1*mod de Richesse de l'arme) point(s) d'expérience. Par contre dès qu'il s'agit de marchandises, d'objets ou de biens animaux (ou humains), le gain ne se fait que par tranche de 5000 unités monétaire.

Désir de Richesse négatif :
A chaque fois que le porteur d'arme dépense son argent de façon altruiste ou superflue, l'arme gagne 1 point d'expérience par tranche de 1000 unités monétaire (en fait, elle en gagne 2 mais multiplié par 0.5, ce qui revient à un gain direct de 1 point).
L'arme gagne directement 1 point d'expérience à chaque fois que le porteur n'a plus d'argent pour subvenir à ses besoins vitaux : logement, nourriture...
L'arme insistera pour que son porteur ne se procure pas directement de richesses (en les trouvant ou en les volant), mais il faudra toujours que les richesses récupérées soient le payement d'un travail ou d'un échange.

Expérience gagnée grâce au Sexe
Désir de Sexe positif :
Chaque nouvelle expérience sexuelle fait gagner à l'arme entre 1 et 5 points d'expérience selon le plaisir que prend le personnage durant la relation et l'exotisme de la relation sexuelle. Ces points sont bien sûr à multiplier par le coefficient dépendant du désir de Sexe de l'arme.
Notez que le terme " nouvelle expérience " est utilisé pour le personnage et non pour l'arme qui en a déjà vu des vertes et des pas mûres.

Désir de Sexe négatif :
A chaque fois que le porteur se refuse à l'acte sexuel (sauf pour les Sekekers), à cause de l'arme, l'entité gagne entre 1 et 4 points d'expérience multipliables par 0.5. Si l'arme possède un désir de Sexe de -3, elle ne peut en aucun cas supporter l'idée de relation sexuelle et aura des réactions violentes devant des relations sexuelles ou le commerce du sexe.
Pour chaque relation amoureuse platonique partagée et durable, entre le personnage et une autre personne, l'arme gagne directement entre 1 et 5 points d'expérience.
De plus l'arme ne peut et ne pourra pas posséder le pouvoir exotique " Organe Sexuel ".

Expérience gagnée grâce à la Violence
Désir de Violence positif :
Chaque fois que le porteur commet un acte de violence terrible, l'arme gagne un nombre de points d'expérience compris entre 1 et 5 selon le degré d'horreur, de gratuité et d'originalité de l'acte violent. Ce nombre de points sera bien évidemment multiplié par le coefficient fonction du désir de Violence de l'arme-dieu.

Désir de Violence négatif :
A chaque fois que le porteur d'arme évite de blesser quelqu'un en plein combat (ou de limiter les dommages fait à l'adversaire) l'arme gagne entre 1 et 4 points d'expérience multipliable par 0.5.
De plus à chaque fois que le porteur choisi de se défendre durant tout un combat et non d'attaquer, l'arme gagne 2 points d'expérience.
Enfin, si le porteur empêche un autre être de faire une action violente, l'arme gagne de 1 à 5 points d'expérience multipliable par 0.5.
Enfin, l'arme ne peut posséder de pouvoir du type Attaque incontrôlée et ni de pouvoir augmentant ses dommages de plus de 2 colonnes (Tronçonneuse par exemple).

Expérience gagnée grâce à la Réputation
Désir de Réputation positif :
Le porteur gagne des points de Réputation selon les actions qu'il entreprend, en particulier quand il tue un personnage à la Réputation plus élevée que lui, en combat singulier : il gagne le ¼ de la différence entre les deux indices de Réputation. Quand il ne s'agit pas d'un combat singulier, il faut appliquer les mêmes modifications de gain que pour les gains de Prestige.
Chaque fois que le porteur gagne 1 point de Réputation, l'arme gagne un nombre de points d'expérience égal mais multiplié par le modificateur de Réputation de l'arme.

Désir de Réputation négatif :
Quand le personnage évite une bataille ou un combat, l'arme gagne 1 point d'expérience (en fait, elle en gagne nb*2 mais multiplié par 0.5, ce qui revient au même nombre), la réputation du personnage étant celle d'un couard.
Si le personnage fuit ouvertement devant un ennemi et devant plus de 10 personnes, l'arme gagne entre 2 et 6 points d'expérience (multipliés ensuite par 0.5 soit de 1 à 3 points). Fuir un ennemi faible rapportant plus de points que la fuite d'un ennemi puissant.

Lors de la création d'un Porteur, il faut calculer la valeur des caractéristiques secondaires de Prestige, de Réputation et le pourcentage de Reconnaissance du couple Arme - Porteur.

Prestige et Réputation de Base

	Prestige	Réputation
50-75% dans une Carac de Combat	+1	+2
75% et + dans une Carac de Combat	+2	+5
75% et plus dans une Compétence	+1	/
Désir Prestige, Richesse ou Sexe >= à 8	+2	/
Désir Violence ou Réputation >= à 8	/	+2
Désir Prestige, Richesse ou Sexe =< à 3	+1	/
Désir Violence ou Réputation =< à 3	/	+1

Gains classiques de points de Prestige ou de Réputation

	Prestige	Réputation
Combat singulier	¼ de la différence de Prestige	¼ de la différence de Réputation
Combat de masse	1 pt par heure, 4 si chef de guerre	De 2 à 4 points selon les actes (seul survivant unité = 4pts)
Exploit (réussite critique voyante et devant plus de 10 personnes)	+1	/
Mort en 1 coup de l'adversaire et devant 10 personnes ou plus	/	+1 +2 s'il s'agit d'un porteur
Maître d'arme (75% et + en	+1 / an	+2 / an

CC)		
Expert (100 et plus en C IIaire)	+2 / an	/
Porteur d'arme mineure	+1 / an	+2 / an
Porteur d'arme majeure	+2 / an	+5 / an

Gains de points de Prestige ou de Réputation : Peuple Thunk

	Prestige	Réputation
Par enfant mis au monde	+2	/
Par Hysnaton mis au monde	+3	+1
Par enfant conçu	+1	/
Par Hysnaton conçu	+2	+1
Par an au-delà de 30	+1	/
Par an au delà de 40	+2	+2
Par an au delà de 50	+3	+1
Etre flocons de sang	+3	+5
Etre maître-loup	+10	+10
Etre Aigle	+1 / an	+2 / an
Etre Ours	+2 / an	+4 / an
Séquelle à la tête	+8	+10
Séquelle au tronc	+6	+5
Séquelle au bras	+4	+5
Séquelle aux jambes, abdomen	+2	+2
Belle cicatrice rituelle	+1	+2

Gains de points de Prestige ou de Réputation : Peuple Alweg

	Prestige	Réputation
Ventor	+1 / an	+2 / an
Aenestor	+2 / an	+4 / an
Agicius	+3 / an	+6 / an
Bataille rangée gagnée	+3	+3
Par porteur d'arme tué	+5	+5
Cadavre	-2	+2
Chasseur	+2	+5

Gains de points de Prestige ou de Réputation : Peuple Piorad

	Prestige	Réputation
Premier Chagar	+3	+5
Perte de son chagar	-5	-10
Se marier	+2	/
idem mais avec une non-Piorad	+1	/
Divorcer	-5	/

Enfant légitime	+2	/
idem mais oeil de braise	+5	+1
par enfant qui devient guerrier	+2	+2
Etre oeil de braise (1ere année)	+15	+20
ensuite...	+2 / an	+5 / an
Etre pisteur	+3	+3
Etre Sturmfield	+1	+2
Etre Ostfield	+2	+4
Etre Sharaksturmfield	+2	+5
Etre Sharakosfield	+4	+8
Etre Warjarl	+X	+X
Séquelle à la tête	+6	+10
Séquelle au tronc	+4	+5
Séquelle au bras	+3	+5
Séquelle aux jambes, abdomen	+1	+2
Beau tatouage traditionnel	+1	+2

Gains de points de Prestige ou de Réputation : Peuple Gadhar

	Prestige	Réputation
Etre invisible	+5	+10
Etre dresseur	+3 / an	+2 / an
Etre sorcier	+50	+10
Etre apprenti-sorcier	+10	+2
Etre chef	+20	+10
Tuer son premier homme	+3	+5
Par bataille rangée	+3	+5
Séquelle à la tête	+6	+10
Séquelle au tronc	+4	+5
Séquelle au bras	+3	+5
Séquelle aux jambes, abdomen	+1	+2
Bras coupé au combat	+8	+10

Gains de points de Prestige ou de Réputation : Peuple Batranoban

	Prestige	Réputation
Par tranche de 5000 unités de monnaie (en plus du gain normal)	+1	/
Par 50 esclaves	+1	/
Par hectare de plantation d'épice	+2	/
Etre gardien de la route	+2 / an	+5 / an
Etre Cavalier volant	+5	+10
Séquelle à la tête	+4	+8
Séquelle au tronc	+3	+6
Séquelle au bras	+3	+4
Séquelle aux jambes, abdomen	+1	+2

Gains de points de Prestige ou de Réputation : Peuple Dérigion

	Prestige	Réputation
Artisanat Dérigion (50-75)	+1	/
Artisanat Dérigion (76-85)	+2	/
Artisanat Dérigion (86-95)	+5	/
Artisanat Dérigion (96-00)	+10	+1
Artisanat Dérigion (101 et plus)	+25	+2
Connaissance Dérigion (50-75)	+2	/
Connaissance Dérigion (76-85)	+5	/
Connaissance Dérigion (86-00)	+10	/
Connaissance Dérigion (96-00) +25 /	+25	/
Conn. Dérigion (101 et plus) +50 +1	+50	+1
Etre chef de quartier	+10 / an	+5 / an
Etre gladiateur	/	+5
idem mais par combat gagné	+2	+5
Noble	+5 / an	+1 / an
Etre Bolar	+1 / an	+2 / an
Etre Grêh	+2 / an	+4 / an
Etre Adrar	+3 / an	+6 / an
Etre Suradar	+5 / an	+10 / an
Séquelle à la tête	+2	+4
Séquelle au tronc	+2	+3
Séquelle au bras	+1	+2
Séquelle aux jambes, abdomen	+1	+1

Gains de points de Prestige ou de Réputation : Peuple Sékéker

	Prestige	Réputation
Etre opérée	+2	+5
Etre Chrysalide	+10	+20
Etre Tourbillon	+5	+10
Séquelle à la tête	+4	+8
Séquelle au tronc	+3	+5
Séquelle au bras	+2	+4
Séquelle aux jambes, abdomen	+1	+2
Bras coupé en combat	+5	+10

Gains de points de Prestige ou de Réputation : Peuple Vorozion

	Prestige	Réputation
Artisanat Vorozion (75-100)	+5	+2
Artisanat Vorozion (101 et +)	+10	+5
Membre du conseil de Vorh	+25 / an	+5 / an
Etre responsable de région	+5 / an	+1 / an

Etre Aegicus	+1 / an	+2 / an
Etre Sparcus	+2 / an	+4 / an
Etre Venicius	+5 / an	+10 / an
Séquelle à la tête	+2	+4
Séquelle au tronc	+2	+3
Séquelle au bras	+1	+2
Séquelle aux jambes, abdomen	+1	+1
Etre fauconnier	+2	+5
Etre faucheur	/	+10

Remerciements :
Enaméril P° tient à remercier particulièrement, les principaux joueurs qui ont permis de mettre en œuvre ces améliorations de règles et qui ont testé leur élaboration : Anthony Tort, Philippe Bailly et Gérald Vincent.
Les autres joueurs qui tout au long de la campagne Eclat de lune ont subit l'évolution des règles de base en fonction de ces améliorations sont aussi remerciés, même s'ils ne sont pas cités individuellement…

Bloodlust est un jeu de Croc et de la Siroz Dream Team (en particulier G.E. Ranne, Stéphane Bura…), édité par Siroz Productions.
Bloodlust est un jeu de rôle dans un univers barbare où les joueurs se laissent guider par les désirs passionnels de leurs armes-dieu. Son degré de violence sera fonction de la façon dont vous y jouez et n'est en aucun cas obligatoire. Ce jeu est ce que vous en faites, comme tout jeu de rôle, même si le concept d'une arme dieu conduit obligatoirement à des scènes de batailles et de violences…
Le grand intérêt de ce jeu est ailleurs : dans la description du monde de Tanaephis et de ses habitants, dans l'évolution du monde et dans la superbe campagne de l'Eclat de Lune, alors si tant de violence, de passions et de désirs vous effraient, reportez plutôt votre choix rôlistique vers d'autres jeux.